

Tanec v animovaném filmu

BcA. Blanka Faitová

Diplomová práce
2008



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

OBSAH

1. Úvod	2
1.1. Tanec a jeho historie	
2. Tanec v hraném filmu a jeho protagonisté	8
2.1. Fred Astaire	
2.2. Gene Kelly	
2.3. John Travolta	
3. Tanec v animovaném filmu	12
3.1. Walt Disney a jeho filmy	
3.2. Sen noci Svatojánské	
3.3.. Špalíček	
3.4. Stvoření světa	
3.5. Pas de deue	
3.6. Happy Feet	
4. Tanec a jeho role v animovaném filmu	40
5. Softwarové nástroje pro animování složitých pohybů	41
5.1. Motion Builder	
6. Závěr	52
Použitá literatura	53

1. Úvod

1.1. Tanec a jeho historie

Tanec je vyjadřování se pohybem. Je to forma sdělování, obdobná řeči, hudbě nebo kresbě. Komunikace pohybem nebo zvukovými projevy je vlastní všem živým tvorům. Teprve člověk vybavený schopností myslet, abstrahovat a jemně koordinovat své pohyby, k ní mohl přidat řeč a výtvarné vyjadřování. V základní míře jsou těmito schopnostmi vybaveni všichni lidé. Ovšem vždy existovali jedinci obdařeni talentem, kteří postupně dovedli toto vyjadřování k nebývalé dokonalosti. Vzniklo tak umění, které umožňuje umělcům sdělovat ostatním lidem naprosto přesně své vnitřní pocity a nálady. Výrazové prostředky tohoto uměleckého sdělování se vyvíjejí a od forem běžné komunikace se mohou dost odlišovat. To může vyžadovat i určitou připravenost u příjemce tohoto sdělení. Pop umění nebo střední proud volí jednoduché výrazové prostředky srozumitelné všem. Takzvané vážné umění dává přednost přesnosti sdělení, což může snižovat jeho srozumitelnost.

Postojem nebo pohybem se vyjadřují patrně všechna zvířata. Včely si dokáží svými tanečky sdělit kam doletět pro nektar. K tancům v lidském pojetí mají asi nejbližší ptáci. Většinou se jedná o ptáky vybavené dlouhýma nohama a dlouhým krkem. Při tanci zvedají hlavy, takže v jejich postojích a pohybech lze najít určitou podobnost s držetím lidského těla. Své taneční schopnosti využívají především v době, kdy hledají partnera. Jeřábi své námluvy doprovázejí tanci, při kterých dělají bujně, skutečně baletní kroky i úklony a rozevírají křídla. Vynikajícím tanečníkem je i pštros africký. U těchto druhů samečci předvádějí své dovednosti a samičky přihlížejí a nakonec si vybírají vítěze tohoto klání.

Poněkud jiný je význam rituálních tanců u plameňáků, tam skupinový tanec velkého počtu jedinců způsobí sexuální naladění a nakonec vede k páření. Pokud není přítomen

dostatečný počet jedinců, k páření nedojde. V zoologických zahradách navozují iluzi většího hejna pomocí zrcadel .

Tanec spolu se zpěvem můžeme považovat za nejstarší kulturní aktivity lidstva. Tanec spojuje potřebu člověka vyjádřit vnitřní pocity s přirozenou radostí z pohybu. Rytmičké pohyby těla tanečnicka a doprovodný zpěv nebo později i hudba se vzájemně doplňovaly a ovlivňovaly. Jaké měl tanec formy v nejstarších dobách, tedy v obdobích předcházejících nejstarší písemné záznamy, mohou historici usuzovat z dochovaných výtvarných památek nebo ze studia chování primitivně žijících kmenů.

V raném období byl tanec součástí rituálních obřadů. V nejstarších dobách, kdy člověk nerozuměl světu ve kterém žil a hledal tajemné příčiny veškerého dění, chtěl také toto dění ovlivňovat. Hledal způsoby jak komunikovat s nadpřirozenými vládci světa, jak jim sdělit svoje prosby a přání a také jak jim poděkovat, pokud se jeho přání vyplnila. Jedním ze způsobů rozmluvy s bohy byl rituální tanec. Formalizované pohyby - jakási modlitba pohybem, která měla danou strukturu i formu. Tyto rituály se konaly při nejrůznějších příležitostech, které v dané době považoval člověk za obzvláště důležité. V oněch těžkých dobách měl člověk důvodů k obměkčování osudu jistě dost, ať to byla přímluva za úspěšnost nadcházejícího lovu nebo kmenové války, za narození dítěte, uzdravení člena rodiny, nebo posmrtnou pouť zemřelého atp.. Tyto rituální obřady tajemným společným prožitkem stmelovaly sociální vazby v komunitě. Dlouhodobé působení tance a sugestivního rytmu přivádělo účastníky do extáze, kdy intenzivní citové vzrušení způsobilo vytržení mysli z reálného světa. V některých člancích o keltské kultuře se uvádí, že Keltové v rituálních tancích těsně před bitvou požívali vývar z muchomůrky červené, který působí jako droga a urychluje navození extáze. U takto „připravených“ bojovníků se krátkodobě mobilizovali fyzické rezervy, navozovala necitlivost k bolesti a zvyšovala nenávist k nepříteli.

Ve starověkém Řecku se každé jaro opakovaly divoké slavnosti na počest boha úrody, plodnosti a vína Dionýsa. Tyto opravdu nevázané taneční slavnosti doprovázené hudbou

zpěvem a pitím alkoholu končivaly orgiemi. Podle patrona se nazývaly dionýzie, dnes jsou známější jako bakchanálie. To je proto, že starověcí Římané převzaly na své pohanské nebe boha, který se specializoval na podobnou problematiku, a pojmenovali jej Bakchus. Po zábavě toužící římská společnost s bohem převzala i slavnosti, možná je přivedla k ještě větší dokonalosti a pojmenovala je po bohu Bakchusovi. Později se název bakchanálie stal synonymem pro tance rychlého tempa.

V raném období křesťanství pronikl tanec do kostelů a byl součástí náboženského kultu. Během roku jeden tisíc a i v pozdějších letech byl očekáván konec světa, s návratem Krista na zemi, který provede boží soud. V této kruté době byla představa pekelných muk přichystaných pro hříšníky tak živá, že pro spásu své duše byli schopni podstoupit těžká pokání. Jedním ze způsobů byl i tanec svatého Víta. Lidé shromáždění na mších začali za doprovodu hudby tančit. Tančili do úplného vysílení, až vyčerpáním padli. Toto taneční šílenství bylo nakažlivé a zmocňovalo se dalších tanečníků. Tanec svatého Víta byl církví zakázán a nejen to, katolická církev odstranila jakékoliv taneční prvky ze svých obřadů a obecně se proti tanci postavila. Později se tancem svatého Víta označovaly záchvaty padoucnice.

V evropských podmínkách vznikl světský nenáboženský tanec asi v šestém století a šířili jej potulní umělci, když na sklonku prvního tisíciletí vznikají v Evropě jednotlivé státy a obrušují se vztahy mezi nimi. Stabilní vláda v těchto zemích uhlazuje i formy získávání dílčí moci uvnitř těchto států. Válečné dobývání a obsazování území je nahrazeno soutěží. Vzniká státní byrokracie a vládce vybírá a dosazuje své správce a úředníky podle určitých pravidel a také sympatií. Mění se chování ve společnosti. Brutální silou lze málo dosáhnout, účinnější je vlichotit se, podlézat, donášet a intrikovat. Formy vzájemných vztahů se zjemňují. Vzniká dvorská etiketa - formální způsob chování domyšlený a propracovaný do překvapivých detailů. Tehdy vznikly i společenské tance vládnoucích tříd.

Příkladem takového tance může být *suita*. Jedná se o cyklus několika tanečních skladeb, které jsou ve stejné tónině, ale jinak charakterově i pohybově kontrastní. Nejstarší obsahovaly dvě části, rychlou a pomalou u pozdějších se přidávaly další tance. *Suita* se postupně vyvíjela a svého vrcholu dosáhla v období pozdního baroka v díle Johana Sebastiana Bacha. Kontrast byl dosahován zařazováním tanců různých národů. Nové *suity* nejprve zněly v tanečních síních a až po tom co vyšly z módy, byly hrány pouze pro poslech.

Konec pro dvorní tance přinesla Velká francouzská revoluce. Tento obrovský společenský zlom obrátil všechno na ruby. Z krále udělal zločince a poslední nuzák se stal důstojným občanem republiky. Přišel věk rozumu, ústavy a deklarace práv člověka. Všichni si byli rovni a podléhali stejným zákonům. A nové zákony dodávaly potravu novému vynálezu – gilotině. Východiskem z domácí krutovlády byl Napoleon a jeho sen o ovládnutí Evropy. Tak se mnoho francouzských myšlenek, ne všechny byly zavrženíhodné, dostalo do většiny států Evropy. Evropa se nakonec Napoleonově agresi ubránila, ale již nikdy nebyla taková jako před ní. Změnil se pohled na svět, změnil se vkus.

V tanci to znamenalo uvolnění svěrací kazajky, zjednodušily se taneční kroky a zvětšila se volnost při jeho provádění.

Čtverylka byl společenský tanec, který vycházel z anglického lidového tance a přes Francii se rozšířil do celé Evropy. Protože základ tance tvořily dva páry, říkalo se mu *quadrile* – tedy česky *čtverylka*. Tančil se běžně po celé devatenácté století a jeho oblíbenost skončila začátkem minulého století. Ve Španělsku z něho byla odvozena *habanéra*.

O něco později se rozšířil po Evropě *valčík*. Je to kolový třídobý společenský párový tanec. Jeho počátky lze vystopovat v 18. století v lidovém prostředí Vídně. Této první formě chyběla lehkost a elegance, typická pro pozdější vídeňský valčík, který ji získal zdůrazněním první doby a melodičností doprovodu. Valčík jako hudební forma se

objevil v opeře, baletu, vážné hudbě i v písňové tvorbě.

Ve třicátých letech vznikl ve východních Čechách společenský párový tanec rychlého tempa nazvaný *polka*. Rychle se rozšířil po celé Evropě. Například v roce 1844 zachvátila "polkomanie" Paříž.

Na přelomu devatenáctého a dvacátého století dochází k úpadku tance. Situace se zlepšuje až po ukončení první světové války, kdy se začínají prosazovat americké tance se silnými vlivy jazzu.

Nejprve to byl *one step* a na něj navázala celá rodina tanců foxtrotového typu. Tyto společenské tance pocházejí ze Severní Ameriky a vyznačují se širokou variabilitou. Všechny vycházejí ze čtyřčtvrtečního taktu a jejich tempo je velmi rozdílné od nejpomalejších, jako je *slowfox* nebo *slowfoxtrot*, až po nejrychlejší *quickstep*. Do této rodiny patří mimo jiné *twostep*, *shimmy*, *charleston* a *swing*.

Tango je latinskoamerický tanec, který pochází z Argentiny. Do Evropy se rozšířil kolem roku 1910. Hudebně existují dvě provedení – pomalejší *argentinské tango* s ostřejším rytmem a rychlejší a melodičtější *tango milonga*. Z tanečního hlediska jsou oba tance shodné. Ze skupiny latinskoamerických tanců je tango asi nejznámější.

Rumba je kubánský tanec postavený na černošských a španělských hudebních prvcích. Je to pravděpodobně první latinskoamerický tanec, který se celosvětově rozšířil.

Samba je brazilský lidový tanec se strhujícím rytmem. Sambu tančili především černoši na karnevalových průvodech.

Ča-ča je kubánský tanec, jeho pomalejší varianta je *mamba*. Oba tance vznikly splnutím latinskoamerických rytmů s prvky jazzu.

Mezi latinskoamerické tance se řadí i *paso doble*, které je však španělského původu.

V dalším vývoji společenské tance dochází k ještě většímu uvolnění, kdy tanečníci se již nedrží, což umožňuje sólové projevy jednotlivců. Tyto tance jsou spojeny s moderní

popovou hubou.

Na rozdíl od společenských tanců, které mají standardní formu a jsou rozšířeny v rozlehlých oblastech nebo po celém světě, existuje velké množství lidových tanců, které vznikly v rámci určité kultury nebo kulturního regionu. Jsou důkazem rozmanitosti a osobitosti ve vnímání pohybu, rytmu a hudby. U některých lidových tanců se kromě hudebního doprovodu také zpívá. *Chorovody* jsou nejstarší lidové tance určené pro obřady, jako jsou například dožínky, velikonoce, svatbu nebo pohřeb. Existují také mužské někdy i sólové varianty lidových tanců jako *verbuňk* nebo *odzemek*. Později vzniklé párové lidové tance mohou být točivé, příkladem je například *čardáš*, nebo figurální, které se rozšířily především v devatenáctém století a mají blízko ke společenským tancům, jako *polonéza*, *mazurka*, *valčík* a *polka*.

V průběhu 17 století vznikl jako svébytné odvětví tance balet, někdy nazývaný akademickým tancem. Na jeho vývoji se podíleli především Italové, Francouzi a Rusové. K současné formě baletu se přecházelo postupně. Kolem roku 1665 stanovil ředitel Královské akademie Ch. L. Beachamps pět základních pozic nohou, druhy kroků a některé další prvky baletu. V roce 1680 poprvé ženské taneční role tančily ženy, do této doby to byla pouze mužská záležitost. Ve dvacátých letech 19. století se objevila virtuózní forma výskoků a piruet. Použití vyztuženého střevíce umožnilo tanec na špičkách.

Hudba emocionálně působí na člověka, může zaujmout, může nadchnout, dobrá hudba může měnit jeho náladu. Tanec má obdobnou sílu, působí na tanečníka, ale i na jeho diváka. Pokud se tyto dvě síly spojí, může být emocionální dopad ještě mnohem silnější. Vizuální a sluchové vjemy se mohou podporovat. Pokud člověk poslouchá hudbu, vytváří si vlastní mimohudební představy, když však přitom sleduje tanečníka, pak tento vizuální vjem představy nahrazuje.

2. Tanec v hraném filmu

Útlum způsobený první světovou válkou zabrzdil nadějně se rozvíjející evropskou filmovou produkcí. Iniciativa přešla na Ameriku, vzniká zde skutečný filmový průmysl. Je to výnosné odvětví, které pokrývá vše co s filmem souvisí, od filmového materiálu, přes natáčecí studia až po půjčovny filmů a síť kin. Filmová studia se koncentrovala na předměstí Los Angeles v Hollywoodu. Byl to ráj pro filmaře, hodně slunečných dnů a blízkost úchvatných exteriérů: pláže Tichého oceánu, zasněžené vrcholky Sierra Nevady nebo pouště Mojave. Byl to magnet, který přitahoval všechny, kteří měli odvahu nebo schopnosti se na úspěchu filmu podílet. Ze žádaných herců se staly filmové hvězdy se svými rozmary a stále stoupajícími nároky. Aby studia získala lepší vyjednávací podmínky při obsazování hvězd, sdružovala se do společností. Byla tam velká konkurence a všichni potřebovali úspěch k přežití. Když někdo objevil nový úspěšný recept jak namíchat ingredience, všichni jej napodobovali. V roce 1927 přichází firma Warner Bros. s prvním zvukovým filmem a otevírá tím nové možnosti. Síla nového prostředku je tak velká, že do dvou let si ozvučení přes svoji nákladnost pořídí přes 5000 amerických kin. V krátké době se na filmovém plátně objevují hudební filmy, filmové operety a muzikály.

2.1. Fred Astaire



Fred Astaire tedy původně Frederik Austerlitz vystupoval se svoji sestrou Adélou od roku 1917. Jejich největším úspěchem byla společná show, kterou hudebně zpracoval George Gershwin. Když se v roce 1932 Adéla vdala, skončilo jejich společné vystupování. Fred stále nemohl najít

vhodnou partnerku, až se rozhodl zkusit štěstí v Hollywoodu. Svůj první filmový úspěch získal v *Tančící Venuši*. Přesto, že o hlavní role se podělili takové hvězdy jakými byli Clark Gable a Joan Crawfordová, zazářil zde Fred, který s úžasnou lehkostí a bravurou předvedl tyrolské tance.

V dalším snímku *Letíme do Ria*, z téhož roku, se Fred poprvé setkal s Ginger Rogersovou. A situace se opakovala. Protagonisté Gen Raymond a Dolores del Rio nebyli ti, kteří do kina přivedli diváky. V tomto filmu také poprvé Fred Astaire spolupracoval s RKO Pictures studiem, které rozpoznalo posun, který proti původnímu záměru nastal. Vsadilo na oblíbenost tance u Američanů a na nově vzniklé taneční dvojici začalo stavět nejbližší budoucnost. V krátkém období šesti let vzniklo ještě osm dalších filmů, na kterých spolupracoval i vynikající choreograf Hermes Pan.

Ginger a Fred svým výkonem vlastně založili kategorii tanečního filmu. Velkolepá show, atraktivní kulisy i nádherné róby ustoupily do pozadí, centrem divákovi pozornosti se stal výkon tanečníků. Perfektní elegán ve fraku, s lakýrkami a cylindrem v ruce, měl odstávající uši a ne příliš mužně řezaný obličej. Nemohl používat klasické zbraně filmových milovníků, ale ve výbavě pro diváky měl připravený šarm, humor a především svůj styl tance.

1934 – *Veselý rozvod*

1935 – *Roberta, Páni v cylindrech*

1936 – *Námořníci jdou, Svět valčíků*

1937 – *Smím prosit*

1938 – *Vzdušné zámky*

1939 – *Život v tanci*

Pro tyto tyto muzikály je typické, že taneční vystoupení jsou nenásilně vkomponovány do děje. Aby toho bylo možné dosáhnout, odehrává se příběh většinou v prostředí zábavy a poměrně často je některý z hrdinů tanečníkem. Taneční scény se většinou odehrávají ve vhodném prostorném prostředí. Často se jedná o honosné interiéry, kde

se pohybuje vyšší společnost. Také oblečení tomu prostředí odpovídá. Hlavním tanečním stylem Freda Astaira je step a klasický párový tanec. Jak Astaire, tak choreograf Pan trvali na tom, aby taneční čísla byla natáčena na jeden záběr. Jednak si nepřáli rušit diváka střihy a také to byla příležitost zdůraznit taneční virtuozitu Astaira. Z tanečního hlediska kritika nejvýše hodnotí snímky *Páni v cylindrech* a *Svět valčíku*. Partnerka, Ginger Rogersová, měla ještě i herecké ambice a z její iniciativy se po natočení *Života v tanci* tato skvělá dvojice na dlouhých deset let rozešla. Naposledy si spolu zatančili ve filmu *Barkleyovi z Broadwaye*.

2.2. Gene Kelly

Další osobností, která formovala filmový muzikál byl Gene Kelly. Na rozdíl od Astaira se vzdal jednoty tance s dějem. Jeho taneční vystoupení nevyplývá ze situace ani z prostředí, ale z jeho vnitřních pocitů. Také prostředí a postavy se přesouvají do reálnějšího světa. Obyčejní lidé se pohybují v obvyklém prostředí, pohyb a tanec je tu pro radost a tak využívají každou situaci, aby ji mohli tancem komentovat. Nebojí se ani přehánět, nebo zastavit děj, vložit nesouvisející taneční číslo pro pobavení a potom v ději bez rozpaků pokračovat. Pokud lze Astaira charakterizovat slovy dokonalost a elegance, můžeme pro Kellyho použít hravost a ležérnost.

V roce 1949 vzniká úspěšný muzikál *On the Town*. Kelly se podílí spolu s Stanleym Donenem na režii. Tři námořníci Kelly, Sinatra a Mushin tráví jednodenní dovolenku v New Yorku. Připojí se k nim dvě dívky a společně procházejí městem, zpívají, tančí a stepují. Kromě tance proslavila muzikál Sinatrova píseň "New York, New York..." .

Bezesporu jedním z neúspěšnějších filmových muzikálů se stal *Američan v Paříži*, natočený v roce 1951. Jeho děj by mohl připomínat špatnou operetu: o chudého amerického malíře Jerriho (Kelly) se uchází bohatá a krásná Milo, on však miluje Lízu. Líze není Jerri také lhostejný, ale z vděku za záchranu života se chce provdat za zpěváka Henriho. Když se Henri o všem dozví, dá Líze volnost a může se konat

happyend. Této látce se chopili Minelli jako režisér, autor hudby George Gershwin a choreograf Gene Kelly. Podařilo se jím sladit spolu děj, hudbu a pohyb, takže vzniklo vynikající dílo, které bylo ověřeno celkem šesti Oscary.

Další muzikál na němž se Kelly podílel - *Zpívání v dešti*, byl v době svého uvedení (1952) částečně zastíněn úspěchem Američana v Paříži. Muzikál natáčelo MGM a v zadání scénáře bylo využít kolekci písniček z dvacátých a třicátých let, na něž MGM získalo autorská práva. Tak scenáristé při vytváření příběhu sáhli do této doby. Děj se odehrává v době kdy Hollywood přecházel na zvukový film. Don (Gene Kelly) hraje milovníky v němých filmech. Jeho poslední film je propadák. Rozhodne se využít šanci, kterou nabízí zvukový film a svůj poslední film přepíše s pomocí přítele Cosmy na muzikál. Zpěv a tanec je jeho pravá parketa, ale problém je s jeho partnerkou Linou, která má nemožný hlas. Zaskočí tanečnice Kathy, která Linin zpěv dabuje. Don se do Kathy zamiluje a při premiéře sdělí publiku komu ten okouzluující hlas ve skutečnosti patří. Muzikál o muzikálu dával plno příležitostí jak uplatnit tanec a zpěv. O *Zpívání v dešti* se tvrdí, že je to nejlepší Hollywoodský muzikál.

2.3. John Travolta

Když přeskočíme čtvrt století, dostaneme se do roku 1977, kdy *Horečka sobotní noci* proslavila Johna Travoltu. Je to nenáročný taneční film postavený na hitech skupiny Bee Gees. Je zaměřen na generaci teenagerů, pro něž se stal kultovním snímkem. Vyšší cíle si film snad ani nekladl. Devatenáctiletý prodavač Tony (Travolta) vede nuzný život, spolu s nezaměstnaným otcem, a neustále nařikající matkou bydlí na Brooklynu. Jediné na co se těší, je vypadnout z domu na diskotéku, tam se všechno rázem změní. Tam je hvězda, tam její děvčata obdivují a zbožňují. Zamiluje se do Stefanie, které takový život nestačí. Brzy i on začne toužit po Manhattanu, kde je život o tolik lepší...

Další muzikál *Pomáda* byl původně napsán pro divadlo, byla to parodie na padesátá léta oslazená rock'n'rollovými písničkami. Film podle této předlohy natáčel mladý a poměrně nezkušený režisér Kleiser. Tvrdí se, že poněkud nepochopil původní smysl hry. Do hlavní role byl obsazen John Travolta, považovaný v té době za televizní hvězdu. Ještě před dokončením filmu se rozjela masivní reklamní kampaň využívající písničky a klipy vystřižené z filmu. Samotné písničky dosáhly nejvyšších míst hitparád ještě před premiérou. Když se film konečně objevil v kinech, byl to kolosální úspěch. *Pomáda* se stala komerčně nejúspěšnějším muzikálem všech dob. Jenom filmoví kritici nevěřicně kroutí hlavami...

Mezi další známé muzikály a taneční filmy patří například *Funny Face* z roku 1957 s Audrey Hepburn a Fredem Astairem v hlavní roli, *Fame* z roku 1979, *FlashDance* z roku 1982 nebo *Hříšný tanec* z roku 1987 s Patrickem Swayzem a Jennifer Greyovou.

3. Tanec v animovaném filmu

Animovaných filmů, kde je tanci vymezen delší časový úsek není mnoho. Na druhé straně snad v každém z nich se některá z figurek zhoupne, poskočí si, dupne a zatočí se. Já jsem však hledala výstižnější příklady. Vybrala jsem několik filmů, které z mého pohledu tanci poskytují větší prostor a přikládají mu hlubší význam.

3.1. Walt Disney a jeho filmy

O Waltu Disneyovi se traduje, že byl vynikajícím, úspěšným podnikatelem ve filmové branži.

Dosvědčují to jeho filmy, jež sám vytvořil nebo vyprodukoval. Jako jeden z mála se nástupu zvuku do filmu ve třicátých letech nezalekl. Naopak okamžitě pochopil

souvislost mezi hudbou a pohybem v animovaném filmu a dokázal toho v budoucích letech plně využít.

Jeho první kreslený film *Parník Willie* vznikl už v roce 1928. Diváci zde poprvé slyšeli promluvit jim již dobře známého Mišáka Mickeyho.



V roce 1929 natáčí Disney *Silly Symphonies* - soubor několika animovaných etud.

V jedné z nich, ve filmu *Tanec kostlivců* dokazuje svou kresebnou a animační profesionalitu. Rej začíná přesně o půlnoci, kdy ze svých děr vylézá kdejaká strašidelná havěť. Kočky se perou, sova houká, z hrobů vylézají kostlivci. Scéna jak vystřižená z amerického hororu. Právě tehdejší, Američany tolik oblíbené, hollywoodské strašidelné filmy Disney paroduje.

Kostry tančí v rytmu hudby, mění se na hudební nástroje, jedna hraje na druhou stehenními kostmi místo paliček. Jsou jako z gumy, natahují se a zase smršťují, rozkládají a skládají. Disney porušuje fyzikální zákony, aby překvapil a pobavil své diváky. To vše v rytmu hudby.

Walt Disney v *Tanci kostlivců* pracuje s úplnou animací. Hřbitov neoživují pouze roztančení umrlci. Disney si pohrává s detaily. Atmosféru strašidelné noci umocňuje silný vítr, jenž pohupuje větvemi stromů. Houkání sovy jakoby přivolávalo následující děj. Když na kostelíku odbije půlnoc, kostlivci se probouzí a tehdy začíná ta pravá podívaná. Kostí jen létají. Lebkouni řadí, přidávají se další a další. Působivá je synchronizace pohybů při jejich společném tanci, kdy se chytanou za ruce a točí se dokola. Zakokrhání kohouta způsobí chaos a vystrašení kostlivci složí kosti v tmavém hrobě.

Hudba a tanec provází Disneyovy filmy i nadále. V jeho nejznámější kreslené pohádce

Sněhurka a sedm trpaslíků z roku 1939 převládá nad tancem píseň. Jde o dojemně zpracovaný pohádkový příběh krásné dívky, která má být připravena o život zlou královnou. Krutý osud je však zažehnán roztomilými trpaslíky a lesními zvířátky u nichž Sněhurka našla útočiště. Na řadu přichází i krásný princ, jenž svým polibkem Sněhurku probudí ze sna. Šťastný konec umocňuje radostný tanec trpaslíků.

Podobným využitím tance jako projevu štěstí na konci příběhu se v budoucnu inspiruje řada autorů. Příkladem může být 3D animovaný film studia *DreamWorks* o životě zeleného zlobra Shreka.

V roce 1965 Disney zpracovává příběh podle knihy P.L. Traversové *Mary Popins*. Film se odehrává na počátku 20 století. Děti příliš zaměstnaných rodičů jsou odkládány chůvám, žádná však v rodině Banksových dlouho nevydrží. Jane a Michael mají o guvernante, která s nimi má trávit tolik času, trochu jiné představy než jejich otec, zaměstnanec místní banky. Po odchodu té poslední proto společně sepiší seznam vlastních požadavků, ten je však roztrhán a vhozen do krbu. V noci se zvedne velký vítr a jednotlivé útržky odnese k nebi.

Na druhý den už stojí přede dveřmi Banksových nová chůva. Dokonalý úsměv, perfektní leč decentní úprava vlasů, bezchybně posazený klobouk a špičkové chování. Tato, na první pohled upjatá osoba se zpočátku nezamlouvá ani dětem, ovšem ti už brzy mají možnost zjistit, že Mary Popins je úplně jiná než se jim zpočátku zdálo.

Kolem Mary a jejího výborného kamaráda Berta se totiž dějí pozoruhodné věci. Nová chůva umí čarovat, je to bytost plná fantazie.. Na děti Banksovi čeká spousta dobrodružství.

Svět Mary Popins nakonec okouzlí i konzervativní manžele Banksovi. Také oni si vedle Mary všimnou, že život není jen o schůzích a o práci a že je jejich děti doopravdy potřebují.

Walt Disney ve filmu kombinuje hraný film s animovaným. Hlavní roli si zahráli Julie Andrew a Dick Van Dyke. V roce 1965 byl film oceněn Oscarem dokonce v několika

kategoriích: nejlepší herečka, střih, původní hudba a píseň a samozřejmě byly oceněny efekty. Hraná verze filmu se natáčela několik týdnů, zatímco výroba animované části zabrala nesrovnatelně víc času.

Mary Popins je žena plná fantazie, její život je blízky dětem. Společně navštěvují svět obyčejným dospělým nepřístupný. Na každodenní procházce se setkávají s kouzelnými postavkami, zvířátky, společně zpívají a tančí.



Právě tanec je výrazným prvkem celého filmu.

Tančící tučňáci, baletní číslo s kominíky nad londýnskými střechami za doprovodu evergreenu Chim Chim Cheree. To jsou asi nejvýraznější scény tohoto dětského muzikálu.

Komunikace animovaných postavček se skutečnými postavami filmu působí velmi věrohodně, jejich synchronizace je dokonalá. Ve scéně kde Bert tančí s komickými tučňáky se o tom divák přesvědčuje. Tučňáci jsou malí, ale šikovní. Pečlivě sledují svého učitele a opakují taneční kroky, které jim Bert předvádí. Stepují, skáčou a dovádějí, jen aby zapůsobili na Mary Popins sedící opodál. Bert si stáhne kalhoty na půl žerdi, aby vypadal jak velký tančící tučňák, přidává tak na komičnosti celé taneční scény.

Muzikál Mary Popins bývá někdy nazýván kýčem. Příliš barev, přemíra roztomilých postavček, tance a hudby. Avšak k zvolenému tématu je, podle mého názoru, tato forma naprosto odpovídající. Disneyho filmy se vždy snažily zaujmout především děti a dětský divák je náročný, nestačí mu od všeho trochu. Autoři kladli větší důraz na animovanou část s její typickou barevností a stylizací. Jejím duchu také přizpůsobili hrané scény. Oba světy, i když jsou tak odlišné, tvoří ve filmu celek, navzájem se nepřebijí.

3.2 Špalíček

Na konci devatenáctého století získal velkou oblibu Špalíček. Malá, poměrně silná knížka, kde texty lidových písní doprovodil Mikoláš Aleš drobnými perokresbami. Byl to jakýsi kalendář lidových zvyků a tradic. Knižka dostala jméno podle svého tvaru. Špalíček se pak stal obecným názvem pro sbírky popisující lidové zvyky a venkovské svátky. Je to jakýsi průvodce jedním rokem života na vsi.

Právě v tomto duchu vznikl v roce 1947 Trnkův šestidílný animovaný cyklus Špalíček. Jeho jednotlivé části: Masopust, Jaro, Legenda o svatém Prokopu, Pouť, Posvícení a Betlém jsou koncipovány jako samostatná díla. Nespojují je žádné postavy ani děj. Spojuje je záměr autora zobrazit klíčové dny na venkově v průběhu roku.

Masopust.

Masopust byla několikadenní lidová veselice, která předcházela čtyřiceti dennímu půstu v období před Velikonocemi. Masopust se obvykle slavil koncem února. Přípravy začínaly už ve čtvrtek a hlavní veselí propuklo po bohatém nedělním obědě a táhlo se



přes celé pondělí a úterý.

V té době probíhaly v hospodě i venku tancovačky, průvody masek a karnevaly. Důležité bylo nepřetáhnout radovánky přes úterní půlnoc, potom by mezi ty co neznají míru, přišel sám ďábel.



Trnka popisuje tento příběh svými výrazovými prostředky. Střídáním detailů muzikantů i masek, záběrů z hospody, z návsi nebo od rybníka navozuje dojem masopustního veselí, které se zmocnilo celé vesnice. Prostřihy na medvěda nebo potácející se maškaru s půllitrem piva jen celou atmosféru dokreslují. Veselí graduje na zamrzlém rybníku. Je po půlnoci a smrtka na saních tažených koňmi hledá opozdilce. Led se prolomí. Naštěstí se podaří napůl utopeného medvěda vytáhnout z ledové vody, jen jeho maska odplouvá mezi kusy ledu. Tento zlom se také projevuje v hudbě. Krátká doba nevázaného veselí je pryč.

Je konec zimy. Trnka v jednom dlouhém záběru ukazuje příchod jara do krajiny a příletem divoké husy vlastně předznamenává následující díl. V této závěrečné scéně překvapuje jakýsi nesoulad mezi hudbou a vizuálním vjemem. Vidíme jak se zachmuřená zimní krajina postupně zbavuje sněhu, sluníčko dává rozkvést kytkám. Ale hudba má stále stejný ráz. To není přechod od horšího k lepšímu, to je jen posuv v čase a zřejmě každý čas má svůj nezastupitelný význam. Tak to Trnka vidí?

Tanec v Masopustu je přirozenou součástí scény, nemá žádný další záměr, chce jen navodit dojem masopustního veselí.

Jaro.

Jaro je nejvíce spjato s písničkami a poetickou Trojanovou hudbou. Je to jarní odpoledne naplněné dětskými hrami. „Paste se husičky roste vám travička ...“, zpívají děti a sledují housata, jak se batolí za starou husou k rybníku. Kluci otloukají pišťalky z vrbového proutí. Děvčata vijou věnečky a pouštějí po vodě. Aby idyly nebylo přespříliš,

v potoce se zazubí utopená Morana, vzápětí se jeden z věnečků potopí... Trnka ví, že se život s každým nemazlí.



S písničkou „Vdávalo se Motovidlo..“ si Trnka obzvlášť pohraje. Děti oblečou dvě soušky a uspořádají jim svatbu. Jsou tam všichni podle písničky, ptactvo i sova, kterou nepozvali.



Přichází večer, děti i housata se vrací domu. Ve světnici uspává maminka robě v kolébce: „Paste se husičky roste vám travička ...“. Stejná písnička jako na začátku, jen situace se změnila.

Legenda o sv. Prokopu.

Je čas žní. Pšeničný lán je pokosen. Jsou svázaný snopy a stavěny do panáků. Nejsou vidět ženci, jen džbán s pivem se prázdní. Mraky se stahují, blíží se letní bouře. Je nejvyšší čas odvézt úrodu pod střechu. Koně táhnou naložený žebříňák, lidé spěchají, oblohu křížují blesky. Mraky se protrhly a provazy deště bičují zemi, ale do chalupy

zbývá jen kousek.



Dospělí se musí postarat o koně i o sklizené obilí. Jen děda a děti mají po práci. Dědeček zapaluje hromničku a staví ji k obrázku svatého Prokopa. „A dědo, kdo to byl ten svatý Prokop?“. Vypravuje..

Scéna se změní, vše se stává syrovějším, jednodušším, bez detailů, zrovna tak se liší vyprávění od skutečnosti.

Prokop byl poustevník, vyhnal z jeskyně d'áblý a sám se tam usadil s ochočenou laňkou. Našel malého d'áblíka a postaral se o něho. Poblíž jeskyně si obdělal pole a pěstoval si tam obživu. Chtěl naučit d'áblíka pracovat, ale nepochodil, ten pouze překážel a škodil. Aby se ho zbavil, vyřezal sochu svatého a dal ji do jeskyně. D'áblík se mu pomstil. Nalákal laňku do cesty králi, který poblíž lovil. Král laňku pronásleduje, už ji má na dostřel, už napíná luk. Ale Prokop silou své vůle zabrání králi vystřelit.

Příběh je u konce. Dědeček leží v posteli, promokl až na kůži a nastydl se. Hromnička dohořela.

Pout'



Procesí jde po ní cestou, předzpěvák předřikává verše a všichni rozvázně a zbožně zpívají. Přijdou mraky, spustí se dešť, nad procesím se vztyčí barokní klenba deštníků, ale zpěv neustává. Blíží se poledne a s ním vrchol kopce s kapličkou. Andělské chóry a zbožné haleluja ukončí duchovní část pouti. Ale každý poutník v procesí měl ještě jiné důvody pro dlouhé trmácení. Dole pod kopcem již čekají stánky, cirkus i loutkové divadlo. Jsou tam i ti, kteří chtějí něco vydělat na poutnicích, někteří poctivě jiní trochu podvodem. Cvičená opice, artisté, to je pro kluky z vesnice zážitek! Něco takového mají možnost vidět jen jednou do roka. Nejpůsobivější je loutkové divadlo. Ve hře je tolik nespravedlnosti, že klouček z hlediště musí vstát a zasáhnout. Je to příležitost i pro Trnku nechat zahrát loutky loutkové divadlo.

Posvícení.

Listí opadá, podzimní mlhy halí kraj. Patron má svátek. Kostelní zvony slavnostně vyzvánějí, bude posvícení. Roztopit v kamnech, zabít prase, upéct koláče, bude se slavit, jíst a pít. Práce jde sama od ruky. Večer bude muzika, ale do tance je po celý den. Jídlo z přeplněných stolů rychle mizí, jen stará žebravá harfenistka má hlad. K



večer se zaplňuje hospoda, kapela přijde později, tak si zatím zazpívají. Všichni se veselí, jen starý invalidní vojenský vysloužilce sedí sám. Když harfenistka spustí tklivou písničku o vojnu zničené lásce, vybavují se vojákové vzpomínky na jeho osud. Ve válce přišel o nohu, jeho milá si vzala jiného. Zůstal sám, která by chtěla mrzáka.

Přišla přespolní kapela, dudák spustí již ve dveřích. Už hrají všichni, do kola! Tančí. Každý tančí, jen vysloužilý voják sedí a dívá se. Pak přijde čas pro furianty, trochu se předvést, ukázat se před ostatními. Sebevědomý dudák dá košem všem dívkám v sále, vezme do kola starého vysloužilce, roztočí ho až se mu hlava zamotá a on upadne. To je uštědřená facka pro celou vesnici. Ženské se ujmou vojáka a chlapi vyhodí muzikanty.



Kapela se rozdělí. Dudák půjde přes pole a cestou si zahraje. Na hladině rybníka se mu zjeví bludička a láká jej do vody. Zachrání ho starý vysloužilce. Něco už o životě ví a tak dokáže odpustit.

Betlém.

Mráz kreslí po okenních tabulích květy. Kapr je v síti, vánočka na stole. Je čas Vánoc. Dále nechá Trnka mluvit hudbu. Výtvarná složka se jí podřizuje a pouze ilustruje slova koled. Vzniká tak koláž českých Vánoc, není vázaná ani prostorem ani časem. Na kopci nad vesnicí jsou jesličky, tam se narodil Ježíšek, svítí tam Betlémská hvězda a darovníci tam spěchají se svými dary. Starý betlémský příběh ožívá právě teď a právě tady...

Trnka byl univerzální výtvarný talent, který zvládl na vysoké úrovni malířství, ilustrátorství i loutkovou nebo kreslenou animační tvorbu. To mu umožňovalo využívat komplexně svých schopností. Ve Špalíčku často užívá malované pozadí nebo oblohu. Jeho expresivní vyjádření krajiny ladí i s pojetím výtvarnosti loutek. Je to mistr ve

vyvolání atmosféry. Trnka jako malíř dovedl zachytit atmosféru okamžiku. Jako by mu to bylo málo, a tak se jako animátor pokouší zachytit sekvenci dojmů, celý lyrický děj. Člověk z přelomu 21. století většinu situací ze Špalíčku nezažil, přesto mu je Trnka dokáže velice sugestivně zprostředkovat. Malba zde nehraje žádnou doplňkovou roli, je rovnocenným partnerem loutkám.

Tmavá, dramatická půlnoční obloha nad zasněženou plání v Masopustu. Dvojice koní v divokém cvalu táhne saně. Projíždějí mimo dění, ale smrtka je sleduje, ještě dlouho se ohlíží, než úplně zmizí ve tmě. Stalo se, viděla je a tušíme, že to tím neskončí, že se ještě něco neodvratně přihodí.

V Legendě se také obloha náhle zatemní, mraky plují v několika vrstvách, ty nejnižší světlejší letí téměř po zemi. Vše vrcholí, začnou se křížovat blesky. Všichni se na chvíli zastaví, lidé i koně táhnoucí vůz. Pak blesky vystřídá lijavec, prudký a nepříjemný. Přináší však uvolnění, to se dá již zvládnout. Tak jedeme, ať je úroda pod střechou.

Loutky, které používá jsou velmi jednoduché. Dřevěný kulatý obličej s vystupujícím nosem je doplněn vlasy z vláknitého materiálu. Nejdůležitějším výrazovým prostředkem jsou oči. Charakterizují postavu, někdy jsou přívětivé, jindy zlověstné nebo uhrančivé. Také dokreslované vrásky hrají svoji roli. Stará harfenistka má ornamentem vrásek pokrytý celý obličej. Vrásky na čele vyjadřují zlobu nebo nesouhlas.

Kamera zabírá scénu obvykle z úrovně herců, velmi často přes loutku nebo mezerou ve skupině loutek v popředí, aby měl divák pocit, že je účastníkem děje. U skupinových scén se nevyhýbá nadhledu. Hlavní děj se často odehrává mimo střed záběru.

Taneční scény zobrazují dětské hry a skotačení (Jaro), nebo představují lidové oslavy a tancovačky (Masopust a Posvícení). V Posvícení autor používá taneční pohyb k vyjádření slavnostní nálady. Sedlák jde ráno po návsi, v hlavě představy o večerní tancovačce, tak i jeho kroky jsou tanečně rozverně.

Selka rozestavěla hrnce na roztopená kamna, má se co otáčet aby navařila, jen těch otáček je poněkud více než práce vyžaduje.

Čerstvě pečené koláče provoněly celou světnici, ještě je rozložit na desku a nechat

vychladnout. Jedna deska vedle druhé, snad jich bude dost. Taneční krok, selka se točí, sukně se vzdouvá. Je to radost, práce se daří a jde od ruky.

3.3. Sen noci svatojánské

V roce 1957 se Trnka rozhodne natočit další loutkový animovaný film. Od konce války česká animovaná tvorba udělala obrovský krok kupředu. A tento film má být stvrzením její dospělosti, její virtuozity, její světové úrovně. Laťku si nastavil hodně vysoko. Jako předlohu si vybral Shakespearovu divadelní hru Sen noci svatojánské. Klasické a proslavené dílo proslaveného autora, světoznámé, mnohokrát zfilmované... K velké oblibě „Snu ...“ u nás přispěl v druhé polovině devatenáctého století překlad J.V. Sládka. Hra byla často uváděna na profesionálních i ochotnických divadlech.

Ve hře se prolínají tři světy – vznešené prostředí starověké aristokracie, lehce komický svět řemeslníků zapálených pro divadlo a tajemný les, který se po dobu svatojánské noci stává královstvím skřítků. Tato různá prostředí dávají Trnkovi příležitost předvádět je s výpravností. Pohádkové ladění pak umožňuje předvést bohatou škálu pohybu. Co může být pro animátora loutky větší výzva než zvládnout tanec nebo balet. To také přivádí autora k tomu, že omezuje slovo, ruší dialogy a nahrazuje je básnickým komentářem Josefa Kainara. Dává tak větší prostor dění a hlavně vynikající hudbě Jiřího Trojana.

Při tom všem si Trnka nevypomáhá parodií, výtvarnost loutek je lehce stylizovaná, snivá, pohádková, ale značně realistická. Jeho ženské postavy, jejich ruce, paže i nohy, jejich pohyby, chůze nebo tanec působí velice žensky.

Trochu jiný ráz mají podoby řemeslníků. Jejich hlavy jsou jako vyřezané, jako by byly vyrobeny z jiného materiálu. Mají výrazněji modelované tvary. Jsou zde vidět osobité rysy, které s nadsázkou vyjadřují konkrétní typ a snad i povahu. Jejich těla jsou podsaditější, trochu dětsky modelovaná.

Naopak král Theseus má ostře modelovanou tvář, ukázka římských rysů, jeho bílý vous

a silná šije, jako i držení těla až v mírném záklonu, vyvolávají dojem důstojnosti a nadřazenosti vskutku královské.

Skřítek Puk je velice štíhlý, s kadeřavými vlasy a trochu dívčím obličejem. Je to neposedný a nezbedný kluk, který si rád hraje a experimentuje. Má však respekt ze svého pána Oberona a nejráději je mimo jeho dohled.

Titanie, královna elfů je krásná žena, s velikýma očima a malými ústy. Vznáší se když tančí a její šat je z květů a živých mušek.

Její muž, král elfů Oberon má stylizovaný obličej elfů, ozdobený černými vousy, ve vlasech vinnou révu s hroznem. Často, podle nálady mění své podoby. Má-li vyniknout jeho důstojnost, přičaruje na svoji hlavu mohutné jelení parohy.

Trnka jako scenárista se nedrží do všech podrobností divadelní hry. Jeho prostředky jsou mocnější a tak si může dovolit domýšlet a konkretizovat co Shakespeare musel



pouze naznačovat. Tak se i objevuje ostrov, na který Puk letí pro elixír lásky.

Děj se tedy odehrává ve starověkých Athénách. Dva bohatí synkové Lysandr a Demetrius se ucházejí o dceru Egeovu, Hermii. Hermie je zamilovaná do Lysandra, který ji často vyhrává na flétnu a zpívá pod jejím oknem. Otec ji však přislíbil vojákovi -Demetriovi. Demetria zbožňuje plavovlasá Helena. Jemu je však protivná, čím více mu nadbíhá, tím je mu protivnější.

Egeus nemůže po dobrém prosadit svoji vůli, aby Hermie přestala koketovat s Lysandrem a věnovala pozornost Demetriovi. Ale v Anetách platí starý zákon, že otec

má právo vybrat dceři ženicha a pokud ona neuposlechne, může ji i zabít. Proto vede Hermii k athénskému vévodovi Theseovi, aby jeho právo potvrdil. Oba nápadníci je doprovázejí.

Je poslední dubnový den a zítra si bude vládce Theseus brát Hipolytu, královnu Amazonek za ženu. Její lásku si získal tím, že ji porazil v boji. V paláci se vše připravuje na zítřejší svatební veselí. Theseus přijme čtveřici v honosném sále a otcovo právo potvrdí. Lysandr se domluví s Hermií, že večer utečou z Athén. Jejich útěk zahlédne Helena. Zpraví o tom Demetria. Doufá, že ta jejich společná cesta při hledání Hermie bude stát za to.

V tesařově dílně se sejde šestice ochotníků, aby na zítřejší slavnost nacvičili divadelní představení. Tesař Poříz napsal hru o nešťastné lásce mezi Pyramem a Thisbií a teď ji bude režirovat. Nejzdatnější z ochotníků je tkadlec Klubko. Sice dostal hlavní roli, ale je tak iniciativní, že by nejraději hrál všechny role sám. Dílna sousedí s prostranstvím, kde se budou slavnosti odehrávat. Tam zkoušejí profesionální umělci. I přes zavřené okno doléhá do dílny kravál z nádvoří. Rozhodnou se jít za město, do lesa, kde bude na



zkoušky mnohem větší klid.

Zatím na les padl soumrak. V noci v lese vládnu skřítkové elfové. Zjevuje se tam jejich královna Titanie a mocný král Oberon, její manžel. Pravou rukou Oberona je rarášek

Puk. Plní jeho rozkazy a přání.



Vztahy mezi královskými manžely jsou poněkud napjaté. Když Titanie tančí, Oberon neodolá a přidá se k ní. Jenže Titanie se vyvine z jeho objetí. Oberon, aby ji obměkčil změnil se na strom všeho ovoce a nabízí ji plody, které v lese nenajde. Víla si utrhne třešně, ale vzápětí je odhodí. Oberona to poníží, urazí se, ztuhne a na jeho těle naskočí rampouchy. Přivolá si Puka a pošle jej na vzdálený ostrov pro květ lásky. Chce si vynutit Titaniinu lásku pomocí kouzla.

Puk doletí proměněn ve vlaštovku na ostrov, kde se mezi antickými sochami pasou kozy. Amor míří svým šípem na torzo sloupu. Puk na sloup nakreslí srdce a Amor vypustí svůj šíp. Zásah Amorova šípu je tak mocný, že z kamenného sloupu vyraší květina, která vzápětí růžově rozkvetne. Puk si květ utrhne a ještě ověří, zda je to onen



kouzelný květ lásky. Po staletí tam stojí socha nymfy a dívá se na mramorového satyra. Když jí dá přivonět, vytrhne se z podstavce a překoná metry, aby satyra objala. Puk úkol splnil.

Mezitím dorazí do lesa ochotníci. Krátce po nich, držíce se za ruce, Lysandr s Hermií. Oba sleduje Demetrius s mečem v ruce a za ním Helena. Ta vzbudí Oberonův soucit, protože její láska je odmítána stejně tak jako jeho k Titánii. Puk se právě vrátil s kouzelným květem a tak si Oberon ověří jeho účinek na Demetriovi. Je-li to ten bájný květ, zamiluje se Demetrius do Heleny. Jenže Puk je popleta a v noc si splete Demetria s Lysandrem a dá ve spánku přivonět jemu. Tlukot slavíka Lysandra probudí, spatří Helenu a zamiluje se do ní.



Oberon jde s květem za spící Titanií, chce ji dát přivonět. V tom zaslechne ochotníky jak zkoušejí a nejhlasitější z nich je samozřejmě Klubko. Prikáže Pukovi ať je rozežene a tomu oslovi co hraje Pyrama ať dá co proto. Puk využije své schopnosti a přičaruje Klubkovi oslí hlavu. Když ostatní ochotníci zahlédnou Klubka s oslí hlavou vyděsí se a rozprchnou po lese. Vytrestání ochotníků se podařilo. Oberona napadne, že by mohl vytrestat i vzdornou Titánii. Zařídí, aby prvního uviděla Klubka s jeho ozdobou. Tak se i stane a Titanie se do něho zamiluje. Dvoří se oslíkovi a Oberon ji se zadostiučiněním pozoruje.

Pukovým omylem se však vztahy ve čtveřici ještě více zkomplikovaly. Každý o někoho usiluje, ale dotyčný miluje úplně někoho jiného. Oberon to zjišťuje, vytáhá Puka za ucho: „Byla to komedie a teď je z toho fraška“. A prikáže Pukovi situaci napravit. Nejprve si přivoní Demetrius a spatří Helenu, tím se však situace příliš nevylepší. Za chvíli hrozí otevřený konflikt mezi oběma rivaly. Puk musí začarovat

jejich zbraně, aby se nepobili. Nakonec unaveni usnou. Puk vyhledá Lysandra, který spí poblíž Hermie, dá mu přivonět a tím vše uvede na pravou míru.

Oberon se vrací k Titánii. Ta spí přitulená ke Klubkovi – oslíku, dá ji přivonět tak silně, že ji vzbudí a sám proměněn do své slavnostní podoby napřáhne náruč. Titánie se podívá na Klubka, zastydí se a nechá se přivinout. Rukama si zakrývá tvář.

Kohoutí zakokrhání oznamuje ráno – konec Oberonovi vlády. S Titánií v náručí se pomalu vznáší vzhůru. Jeho kouzelný plášť se zvedá z lesa a unáší všechny elfy a všechna noční kouzla. Pukovi ještě ukáže, aby se vrátil a zbavil Klubka jeho oslí ozdoby.

Ptačí zpěv budí lesní spáče. Zazní halali, to Theseus s Hipolitou začínají svatební den honem. Pronásledují koloucha, který je přivede na mýtinku, kde spí dvě zamilované dvojice. Na mýtinu dorazí také Hermiin otec, který ji hledá. Když ji uvidí spící vedle Lysandra, zalomí rukama. Theseus mu nabídne kopí, necht' vykoná ortel, na který má právo. Ale otec dceru zabít nedokáže. Theseus tedy vyhlásí, že místo jedné svatby se budou tento den konat svatby tři.

Velké oslavy se protahují až do večera. Je už to poněkud nudné, když se mimo program objeví athénští ochotníci. Zde se Trnkův scénář snad nejvíce vzdaluje předloze. Pro Shakespeara je tato scéna možností porovnávat svět starověkých řemeslníků, pro které je divadlo přece jen poněkud vzdálené, se světem vyšší společnosti, která si zakládá na své vzdělanosti a nadhledu. Dívá se na snahu ochotníků očima vznešených, poněkud znuděných diváků. Toto představení nemůže mít skutečný úspěch. V tom lepším případě jej diváci nevypískají a blahosklonně mu odpustí jeho nedostatky. Autorův pohled je nestranný a ukazuje komičnost obou stran.

Trnka přistupuje k této scéně úplně jinak. Nechce konfrontovat, spíše hledá soulad. První část představení je plná drobných problémů a nedotažeností. Pyramos se chce setkat s Thisbií, ale brání jim v tom zeď, domluví si tedy schůzku za městem a tam

Thisbii napadne lev. Při hraní vystupují herci z rolí a dohadují se s diváky, ale žádný propadák to není. Pak se režie ujímá Puk. Když Pyramos najde zakrvácený kus Thisbiina pláště a domnívá se, že ji roztrhala divá šelma, přistrčí Puk kouzelný květ ke Klubkovu nosu. A dějí se věci - Puk vytvoří přelud Thisbiina ducha a ten hraje s Pyramem. Vědomí, že přišel o Thisbii je tak silné, že se rozhodne skoncovat se životem. I Amor, kterého jsme potkali na vzdáleném ostrově, je zde a jemu vezme Pyramos šíp a probodne si srdce. Když si sáhne na život i Thisbie, prožívá hlediště tragedii. Trnkovi je bližší dát vyniknout outsiderovi, aby i třeba jen jednou v životě se stal skutečně velkým a zažil svoji chvíličku slávy.

Sokové Lysandr a Demetrius se musí dostatečně odlišovat. První má umělecké sklony, druhý je vojákem. Demetrius může přijít na návštěvu do Egeova domu, Lysandr se může přikrást pouze pod okno. Hraje tam na flétnu a tančí. Hermie jej sleduje, zalévá květiny a tak trochu provokuje, občas pár kapek dopadne i na Lysandra. Touží po sobě, chtějí se dotknout, ale okno je přece jen vysoko. Lysandr si stoupne na písťalku, balancuje, natahuje ruku, už se drží, ale písťalka se zvrátí. Lysandr padá, ale spíše se snáší dolu na lavičku. Hermie mu spustí snítky popínavé růže, Lysandr se přitáhne,



mohou se políbit, ale objeví se Demetrius. Přetahují se o kvítek, který Lysandrovi zbyl. Lysandr se brání flétnou, Demetrius tasí meč. Šermují.

Celá scéna je plná dynamiky, nápaditosti a hravosti. Je obtížné zvládnout pohyb loutky, ale animátoři dali Lysandrovi baletní ladnost, když vytáčí piruety. Proti tanečnickům z masa a kostí nemusí respektovat zákony tíže, pohyb tak působí lehkou nadsázkou a

zapadá do celkového pojetí.

V říší skřítků lze s pohybem zacházet ještě volněji. Zde by nemusela platit vůbec žádná logika, ale půvabnější je uplatňovat kouzla jen mírně a decentně. Oberon a Titanie se obvykle vznášejí, téměř se dotýkají země. Jen jejich pohyb nevychází z nohou, ale z nějaké tajemné síly nebo z vůle. Titanie se při tanci pohybuje lehce a ladně. Když se k ní přidá Oberon, strhne ji do divokého víru a dodá náruživost a vášně.

Puk se obvykle pohybuje realisticky lidským krokem, ale umí své štíhlé tělo přimět k artistickým výkonům. Kouzelné je jeho převtělování. Když se Oberon rozzlobí, přemění se Puk v králíčka a schová sově pod křídlo. Ovšem Oberonovi jen tak neunikne, stačí aby se na sovu podíval a ona pohne křídlem a prozrazený králíček poslušně přiběhne a znovu se promění v Puka.

Velmi působivá je scéna příchodu rána. Kohout zakokrhá. Oberon ve své nejdůstojnější podobě, hlavu ozdobenou paroží, drží v náručí Titanii. Ta je oděna do šatů z květů, které přecházejí v dlouhý závoj. Oba stoupají vzhůru a závoj, který pokrýval celý les, se



také zvedá, aby do lesa mohl vstoupit den. Jen Puk s oslí maskou spěchá, aby se stačil zachytit závoje a odletět s nimi.

Trnka nechává ochotníky přespat v lese. Každý někam zalezl, na větev, do vykotlaného stromu, na skloněný kmen. Ráno, když se svolávají, je to příležitost k artistickým výkonům. Když se Štěbenec spouští s větve dolů, je to akrobatické vystoupení a člověka

napadá, že si Trnka vzpomíná na svá klukovská léta, že ty pohyby důvěrně zná...

Nejdříve jsem nerozuměla tomu náhlému střihu, kdy ochotníci po odehrání tragedie, sotva se stačí uklonit, přecházejí do veselého kolektivního tance. Ale to se jen Trnka vrací do stopy vyjeté Shakespearem. V originále, kde ochotnické vystoupení není zdaleka tak působivé, kde jej diváci nahlas komentují a komunikují s herci, nechává Klubko diváky vybrat zda chtějí zhlédnout epilog nebo zbojnický tanec. Epilog je Theseovi podezřelý, očekává nějaká dodatečná vysvětlování, takže reaguje: „Tak jen spusťte ten svůj zbojnický tanec! A epilog nechte epilogem!“



Pro Trnku je to příležitost pro poslední velkou taneční scénu. Nejprve se roztáčí Klubko, ostatní se pohupují v rytmu, potom tančí v kole kolem lva. Nejpůsobivější je, když kamera sleduje řetěz tanečnicků, kteří poskakují po schodech terasy. Klubko je na jeho začátku a Měsíček, s lucernou v ruce, jej uzavírá. Zrcadlí se ve zčeřené vodní hladině kašny, když kolem ní probíhají. Za nimi poletuje Puk, který se snaží, na příkaz Oberona, sfouknutím lucerny rej ukončit.

Lucerna zhasne, všichni usínají. Jen elfové uklízejí. Zametají stopy po kouzlech, aby nezbyly důkazy po tom, co se v noci událo, aby to proměnili v sen.

3.4. Stvoření světa

Francois Lejeune se jmenoval francouzský výtvarník a karikaturista, který své kouzelné kresbičky podepisoval zkratkou F.L. Z této signatury odvodil svůj umělecký

pseudonym Jean Effel. V těžkých letech druhé světové války snil o idylickém životě v míru a postupně stvořil postavičky Pánaboha, andělů, Ďábla, Adama a Evy, které potom oživovaly jeho kreslené seriály. „La création du monde“ a „La création de l'homme“ tak znějí jejich názvy ve francouzštině.

Adolf Hoffmeister působil v letech 1949 až 1951 jako československý velvyslanec ve Francii. Sám spisovatel a karikaturista byl tvorbou svého přítele Effela nadšen. Od roku 1951, kdy se stal profesorem na Vysoké škole umělecko průmyslové v Praze, vedl kurz kresleného a loutkového filmu. Jen tato shoda okolností umožnila, že v padesátých letech v komunistickém Československu se mohl natočit kreslený film na biblické téma, podle námětu západního umělce: Stvoření světa.

Na scénáři se podíleli oba přátelé, i když pro snadnější prosazení jej podepsal pouze Hoffmeister. Režii filmu zajistil Eduard Hofman jeden ze zakladatelů studia Bratří v triku. Velkým přínosem pro film byla účast Jana Wericha, který jej namluvil. Film natočily barrandovské ateliery a šel do kin na konci roku 1957.

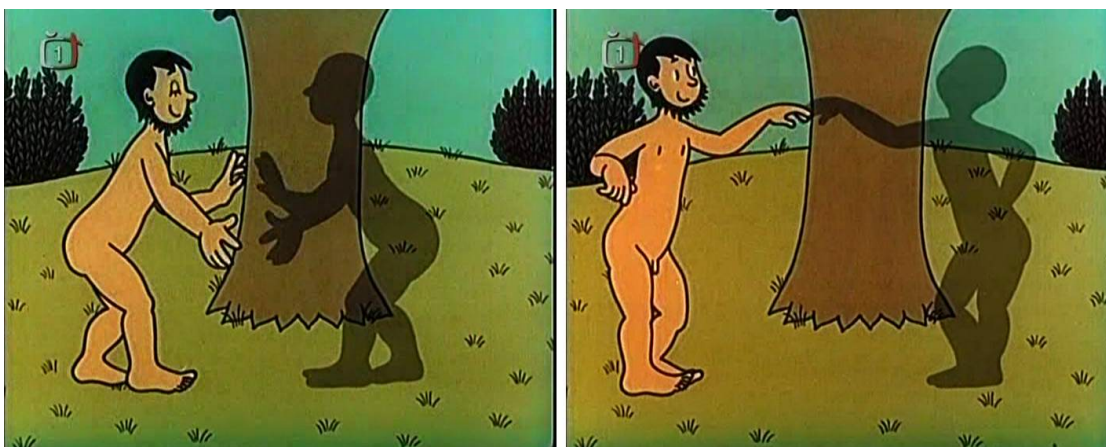
Film vychází z biblické dějepravy a popisuje jak Pánbůh stvořil během šesti dnů světlo, vesmír, Zemi, vodstva, zvěř a první lidi – zkrátka celý svět. S humorným nadhledem ukazuje usilování dobrotivého Pánaboha, aby bylo vše dobře vymyšleno. Na druhé straně Ďábel se snaží vše pokazit nebo alespoň zkomplikovat. Jeho zásluhou se na svět dostává např. tabák, alkohol a opium, hmyz je obdařen žihadly, růže trny.



Zajímavých tanečních scén je ve filmu několik. Nejprve se podívejme na moment, když se Pánubohu podařilo rozhábat vesmír. Kolem hvězd obíhají planety, i hvězdy samy se otáčejí ve velkém víru galaxií. My, lidé tyto pohyby tušíme, vědci je umí dokázat, ale zajisté nejsou skryty andělským očím.

Andělé, překvapeni, fascinováni a rozradostněni tímto tancem vesmíru, se dávají do tance také. Pánbůh, evidentně spokojený se svým dílem, jim k tomu vyhrává na harmoniku a zpívá: „Hej, hvězdičky hejbejte se, dejte se honem do tance...“.

Mnohem rafinovanějším způsobem je navozen několika tanečními scénkami problém Adamovi samoty. Všechna zvířata žijí v Ráji v párech, tančí spolu, užívají si rajske idylky.



Jen Adam je sám. Večerní slunce vrhá jeho stín na kmen stromu, je stejně veliký jako Adam, hýbe se, i dotknout se ho může. Na chvíli podléhá Adam dojmu, že má přítele, dokonce spolu tančí. Jenže, když slunce zapadne, stín zmizí. Na Adama dolehne samota dvojnásob. Pánbůh to sleduje a rozhodne se stvořit Evu.

Jako vždy postupuje inženýrskými metodami, nejprve promýšlí jednotlivé detaily, než vypracuje konečný projekt. Všichni jeho počínání sledují, také Ďábel. Když se Pánbůh zmožen námahou vzdálí, jde si jeho vizi prohlédnout.

Vytvořit postavu podle kompletního projektu umí i Ďábel. Ne z masa a kostí, ale z toho



co je po ruce, ponoří obě ruce do jezírka, vycákne vodu a vymodeluje ji do tvarů podle výkresu. A průhlednou Evu hned naučí d'ábelskému tanci. Oba se svíjí v rock'n'rollovém rytmu, Eva při rychlých otáčkách ztrácí své kypré tvary a mění se v proudy vody a ty se zase při zpomalení znovu slévají do ženské postavy.



Udržet vodu ve správné formě je chvílemi nad Ďábelovi schopnosti, tělo se deformuje, roztéká a rozstříkává v kapky, vytváří gejzíry a vzápětí se znovu modeluje. Tento

nápad má veliký potenciál a autor jej originálně a díky možnostem animace i téměř neuvěřitelně rozvíjí.



Ukazuje se, že žákyně je lepší tanečnicka než učitel. Dábel již značně vyčerpan rychlým tempem, nestačí navracet vodu do ženských tvarů, Eva se změnila v rotující vodní sloup, ten se rozstříkne do jednotlivých kapek a ty dopadnou zpět do jezírka. Tento ďábelský tanec je patrně nejnápaditější a také nejpůsobivější scéna z celého filmu.



Za výborného tanečníka můžeme považovat i Adolfa Hoffmeistera, protože celý film je tancem na tenkém ledě. Natočit v padesátých letech film na biblické téma podle námětu francouzského výtvarníka, nakreslit hlavní postavy nahé a poprvé v českém filmu nechat zaznít rock'n'roll, to mohl zvládnout jen opravdový mistr. V současnosti někteří vyčítají filmu určitý ideologický podtext: spartakiádní cvičení stromů, budovatelské melodie některých písniček. Možná to autoři v té době tak cítili, nesmíme zapomenout, že po útrapách války bylo cítění celé Evropy posunuto více doleva. Možná to byla úlitba

mocným, bez kterých by se film natočit nemohl...

Osudy obou výjimečných osobností, Trnky i Hoffmeistera, jsou úzce spjaty s děním v naší zemi. Padesátá léta představují jejich největší tvůrčí rozmach. Československá animační tvorba tak dosahuje světové úrovně. Podílejí se také na úspěchu ČSR na Expu 1958 v Bruselu. V šedesátých letech se zdálo, že ty nejhorší excesy politického dění jsou již minulostí. Tlak moci postupně slábl, přestala existovat cenzura, umělci měli plnou tvůrčí svobodu. Zlomový srpen roku 1968 byl však šokem. Skončily všechny iluze a ukázala se tvrdá realita bez příkras. Tento zlom ve společenském dění se příliš nápadně kryje i se zlomem životů obou umělců. Ani jeden z nich rok 1968 dlouho nepřezijí. Trnka umírá v roce 1969 a Hoffmeister v roce 1973.

3.4. Norman McLaren, Pas de deux

Jeden z nejsuggestivnějších filmů průkopníka experimentálního animovaného filmu byl natočen v roce 1968.

Kanaďan Norman McLaren v něm velmi citlivě rozehrává taneční duet muže a ženy (Margaret Mercierová a Vincent Warren). Balet dvou bílých siluet odehrávající se na černém pozadí nezaujme pouze choreografií, McLaren přichází s novým prvkem.

Jednotlivé pohyby obou tanečníků zpomaluje, přitom přidává několikanásobné expozice. Použitím různých optických postupů analyzuje jednotlivé pohyby, které divákovi běžně zůstávají utajeny. Opakovaným zpomalováním a zastavováním pohybů, tzv. "zmrazením", vznikají až abstraktní obrazy, jenž společně s hudbou rumunského orchestru vytvářejí jedinečný umělecký zážitek.



Experimentální filmy Normana McLarena se zdají být jednoduché svým obsahem, vždy však přinášejí něco nového. Experimentátor se zabýval výrobou syntetizovaných zvuků, malbou a perforací filmového pásu. Přichází s novými animačními technikami jako je pixilace, špendlíková technika a v neposlední řadě i s multiplikací na níž je postaven celý film *Pas de deux*.

*Multiplikace: Multiplikace vychází z latinského slova *mutiplicare*. Znamená mnohonásobovat, množovat. V češtině se výrazu multiplikace používá pro zvláštní technický postup, který zdůrazněním fází lidského pohybu vytváří dojem zvláštního úsilí o pohyb vpřed. Postava třeba běží, ale my vidíme, kolik úsilí jí stojí každý sebemenší pohyb, jakou sílu odporu musí sama v sobě překonávat.*

*Podobně jako rapidmontáž spočívá multiplikace v práci s jednotlivými filmovými okénky. Některé fáze pohybu je možno prostým střihem odstranit, a zrušit tak dojem plynulosti. Lépe je však po třech okénkách opakovat poslední dvě nebo dvakrát poslední okénko, a zvýraznit tak dojem trhaného pohybu.*¹

¹ Jan Bernard, Pavla Frýdová, *Malý labyrint filmu*

3.5. Happy Feet

V roce 2006 vyprodukovalo studio Warner Bros. 3D animovaný film Happy Feet.

Děj se odehrává v kolonii tučňáků žijících v Antarktidě. Páry tučňáků se seznamují prostřednictvím zpěvu. Malý Mumble, který se právě narodil nebyl touto schopností obdařen, za to získal talent stepovat. Idolem mladé generace tučňáků je krásná Glorie, talentovaná zpěvačka. I když se Mumblovi líbí, nikdy nebude mít šanci ji získat.

Kolonie tučňáků má hlad neboť z okolí ostrova vymizely ryby. Stařešinové věří, že příčinou jejich neštěstí je Mumble. Ten se stává vyděděncem a opouští komunitu, aby zjistil pravou příčinu nedostatku potravy. Na cestě se setkává s jinými tučňáky, poznává jejich odlišný, svobodomyšlnější svět a zároveň se od svých nových přátel dovídá o existenci lidí.

Jednoho dne na pobřeží spatří rybářskou loď, která chytá do svých sítí hejna ryb. Tuší, že právě ona by mohla být příčinou mizení ryb. Vydá se za ní. Loď ho přivede mezi lidi. Mumble zjistil, že příčinou nedostatku jsou lidé, ale je chycen a umístěn do zoologické zahrady, kde se díky svému stepování stává atrakcí. Upoutá pozornost veřejnosti i odborníků. Zoologové ho považují za dosud neznámý druh tučňáka a proto jej vybaví vysílačkou a vypustí zpět do moře.

Mumble najde cestu do své rodné Antarktidy, vrátí se ke své komunitě. Stává se hrdinou, ostatní ho napodobují a učí se stepovat.



Happy Feet je jeden z představitelů amerických 3D animovaných velkofilmů poslední doby. Film vychází vstříc vkusu amerického diváka, který si oblíbil působivé davové scény.

Protagonistou filmu byl vybrán tučňák. Ve filmu jsou figury ptáků modelovány realisticky. Svou specifickou stavbou těla s krátkýma nohama však nepůsobí jako zdatní tanečníci. Na druhé straně jejich kontrastní zbarvení černého peří a bílé náprsenky může připomínat frak Freda Astaira. Kontrast jejich černých těl na zasněžené krajině umožňuje vytvářet přehledné davové taneční scény, pro českého diváka evokující hromadná spartakiádní vystoupení.

Realistické proporce tučňáka neumožňují animátorovi vytvořit ladné taneční pohyby. První taneční kroky malého Mumble působí trochu neohrabaně i z toho důvodu, že nohy částečně zakrývá peří a sníh. Tanec dotváří pohyb těla a křídel.

Věkem se mění proporce Mumblova těla, nohy se prodloužily, tělo zeštíhlelo, a to dává animátorovi větší možnosti. Taneční kroky jsou výraznější, tělo pružnější.

Nejpůsobivější z celého filmu je závěrečná scéna synchronizovaného tance a zpěvu celé komunity tučňáků.

Mumble zůstal sám sebou, komunita přijala jeho stepování za své.



4. Tanec a jeho role v animovaném filmu

Tanec v animovaném filmu plní různé role.

Tanec jako komický prvek animované grotesky.

Walt Disney ve filmu *Tanec kostlivců* (1929) dokonale propojil rytmus pohybu kreslených postav s rytmem doprovodné hudby. Diváky pobavil synchronizovaným tancem hlavních figur. Walt Disney posouvá hranice animovaného filmu.

Také ve filmu *Stvoření světa* je tanec použit především jako komický prvek. *Rock'n'roll Dábla s Evou* stvořenou z vody je asi nejpůsobivější scénou filmu. Při rychlých tanečních pohybech se části Evina těla rozstříkují a proměňují v proudy vody, které se znovu slévají do původních tvarů.

Tanec jako umocnění emocí klíčových scén.

Příchod zvuku do animovaného filmu rozšířil jeho možnosti. Hudba a ruchy se stávají novými prvky. Disney v závěrečné scéně celovečerního filmu *Sněhurka a sedm trpaslíků* umocňuje radost z probuzení Sněhurky právě tancem trpaslíků.

V dětském muzikálu *Mary Popins* odkrývá vychovatelka dětem jim doposud nepoznaný svět fantazie. Postavy pohádkového světa kouzel a reálného světa lidí se spolu setkávají. Společný zpěv a tanec toto setkání umocňuje.

Tanec jako prostředek pro vyjádření atmosféry

Jiří Trnka ve filmu *Špalíček* přibližuje lidové zvyky na venkově. Součástí vyjadřovacích prostředků je i tanec. Posvícení se slaví jednou do roka, sváteční oběd i tancovačka v hospodě vyžadují přípravy. Slavnostní pocit a radost, že se práce daří je vyjádřena tanečními pohyby při jinak běžných činnostech.

Tanec jako forma pohybu

Jiří Trnka v padesátých letech nastavil laťku vysoko ostatním animátorům, když

natočil loutkový animovaný film jako baletní představení. Ve filmu *Sen noci svatojánské* podle předlohy klasika dramatu Williama Shakespeara zvolil jako formu pohybu loutek tanec. Ten dokonale ladí s historickým námětem hry a s tajemnou atmosférou nočního lesa.

Tanec jako hlavní téma filmu

Jsou filmy, kde tanec není pouze vedlejším prvkem filmu, ale je jeho hlavním. Ve filmu *Happy Feet* se narodí malý tučňák s tanečními schopnostmi. Tanec je důvodem jeho problémů i strůjcem tučňákova štěstí.

Uvedená členění nemusí působit pouze samostatně, ale mohou se navzájem překrývat či doplňovat.

5. Softwarové nástroje pro vytváření složitých pohybů

Tanec je nejhezčí, ale zároveň nejsložitější lidský pohyb, jehož dobré zvládnutí vyžaduje nejenom talent, ale také velké úsilí, píli, vytrvalost a ctížádost. Animovaný film vyžaduje od animátora stejné schopnosti, pokud se rozhodne roztančit loutku nebo kreslenou figuru na papíře. Proto nevzniklo mnoho animovaných filmů, kde by tanec byl ústředním motivem. Pokud se tanec v animovaném filmu vyskytuje, velmi často tvoří pouze jakýsi doplněk. Světlou výjimkou byl Jiří Trnka, který vytvořil celovečerní taneční animovaný film.

S příchodem počítačové animace se situace výrazně změnila. Vznikla řada animačních programů, které výrazně usnadňují práci animátora.

Rozhodla jsem se zde uvést jeden z takových programů, s jehož principy jsem se měla možnost částečně seznámit a to i díky tomu, že výrobce pro výukové účely zpřístupnil tento produkt na internetu.

5.1. Motion Builder

Motion Builder je program specializující se na 3D animaci postav. Jeho historie je poněkud pohnutá, protože v průběhu svého vývoje často měnil svého vlastníka. Původně jej vyvinula firma Kaydara, později zakoupila firma Alias a nyní je jeho vlastníkem firma Autodesk. Motion builder je totiž velmi šikovný nástroj, který byl vždy myšlen jen jako doplněk složitých 3D modelovacích programů.

Firma Alias viděla, že Motion Builder je jako stvořený pro jejich Mayju a tak neváhala koupit firmičku Kaydara. V roce 2007 se situace opakovala a firma Alias se stala součástí firmy Autodesk. Ta nyní hraje prim v 3D aplikacích, pokrývá pole od návrhových systémů CAD pro průmysl až po 3D animaci.

Motion Builder se nezabývá 3D modelováním, předpokládá že bude pracovat s 3D modely postav, které již byly vytvořeny v jiných programech a jsou pro něj převedeny do formátu .bfx.

Tyto postavy dokáže animovat a to buď tím, že je schopen převzít data s uloženým pohybem v Biovision formátu .bvh. Nebo pohyb postavy vytvořit nástroji programu Motion Builder. Pohyb může ukládat a samozřejmě opětovně používat. A síla programu spočívá v tom, že dokáže obratně kombinovat všechny tři uvedené zdroje pohybu. Výsledkem je postava, jejichž data se dále exportují do některého z 3D programu, kde se postava včlení do celkové scény.

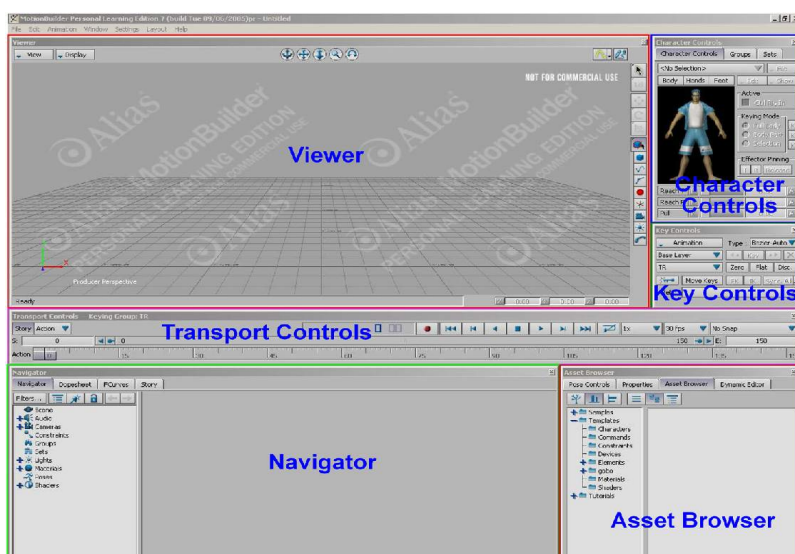
Postavou je míněn model 3D dvounohé nebo čtyřnohé bytosti, jehož pohyby budeme chtít animovat. Postava obsahuje kostru, která se skládá z kostí a kloubů a určuje, jak se mohou jednotlivé části pohybovat. Patrně nejsložitější částí v modelu postavy je deformace jejího povrchu v závislosti na pohybech jeho kostry. Správný pohyb kůže nebo oblečení by měl být realistický. Při ohybu lidské ruky, například v lokti, dochází na vnější straně k natahování, posouvání kůže a na vnitřní straně k smršťování, případně k jejímu pokrčování. Svaly, který pohyb způsobují se zkracují a nabývají na

objemu, což se projevuje další deformací povrchu. To vše probíhá do určité vzdálenosti od kloubu.

Dobře vytvořený model by se měl chovat obdobným způsobem a zcela automaticky, stačí ohnout jeho ruku v lokti a o výše uvedené deformace by se měl postarat počítač podle algoritmů a dat modelu. Jednotlivé části modelu (končetiny, hlava atp.) jsou vybaveny řídicími body, které se nazývají efektory. Jejich posuvem v prostoru lze části modelu ovládat. Dovednost vytvořit model s vhodnou kostrou a hlavně se správnými deformacemi jeho povrchu, který se bude snadno a realisticky animovat je v animačních studiích velmi oceňována.

Nyní se podrobněji podíváme na program Motion Builder. Vlastní program představuje špičkový softwarový produkt a jeho cena tomu odpovídá. Je v zájmu firmy podporovat zájem studentů animace o tento program a umožnit jim naučit se s ním zacházet. Pro to firma vytvořila verzi programu Motion Builder personal learning edition, kterou si zájemce po zaregistrování může stáhnout přes internet zcela zdarma. Program má omezení, aby nebylo možné používat program nelegálním způsobem, nicméně se tato omezení se netýkají věcí potřebných pro naučení se práce s programem.

Po spuštění programu se na ploše monitoru objeví šest na sebe navazujících oken. V horní části Viewer, vedle Character Controls a pod ním Key Controls. Ve střední části

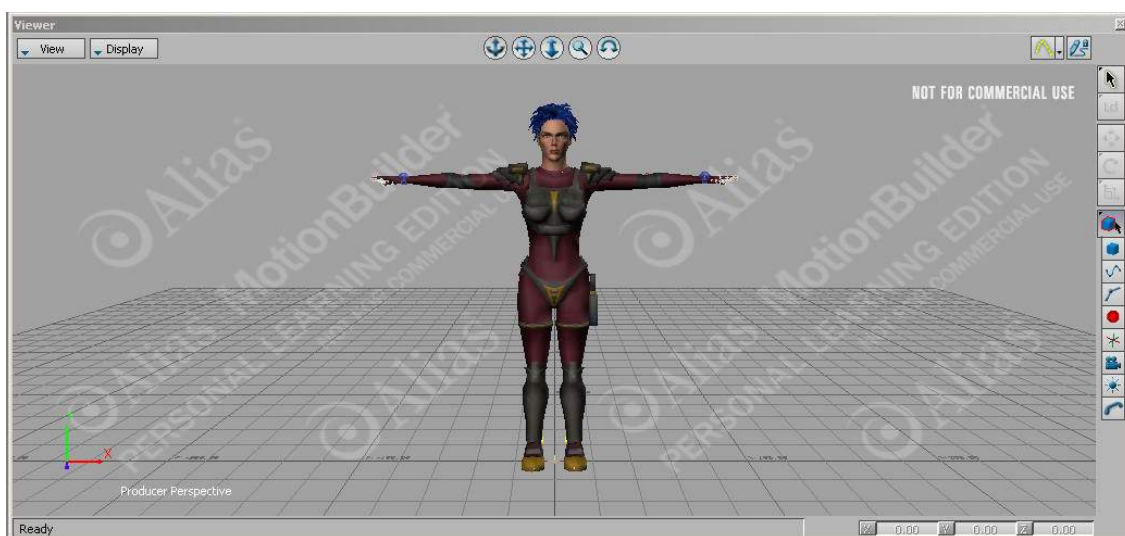


se přes celou šířku obrazovky táhne podlouhlé okno Transport Controls. A v dolní části vedle sebe okna Navigátor a Assets Controls. Spodní okna jsou vybavena záložkami, umožňujícími přepínat mezi více stránkami. V okně Assets Control, pokud máme vybranou stejnojmennou stránku se zobrazuje část adresáře z instalace programu. Jmenovitě položky Samples (příklady), Templates (šablony) a Tutorials (učební příklady). Po rozbalení příkladů se dostaneme na složky Characters Models (modely postav) a Motions (pohyby).

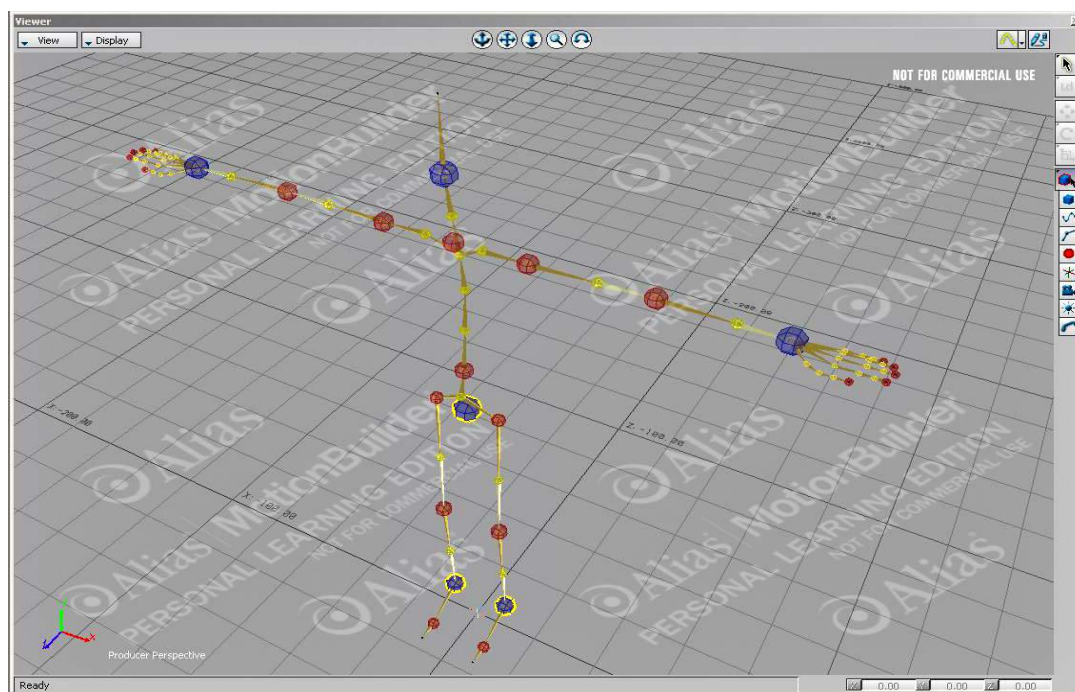
Nejprve si prohlédneme modely postav. V levé části okna se nacházejí čtyři: Aragor, Mia, CatSkeleton (kočičí kostra) a Skeleton (kostra). Uchopíme myší „Miu“ a přetáhneme do okna Viewer. Objeví se rámeček informující o otevírání souboru .fbx. V okně se objeví ženská postava stojící s rozpaženými rukama v tak zvané pozici T, což je výchozí pozice pro práci s postavami.

Postava stojí na středu čtvercové sítě znázorňující podlahu. Uprostřed pásu nad oknem se nacházejí tlačítka pro ovládání. Pět ikon přímo nad postavou umožňuje měnit pohled na postavu a podložku na které stojí. Můžeme natáčet nebo posouvat místo, ze kterého postavu sledujeme, nebo se k ní přibližovat nebo vzdalovat aniž by se postava sama jakkoliv pohnula.

Pokud klikneme myší na jedno z tlačítek View a Display umístěných vlevo rozbálí se pod ním menu, ze kterého můžeme dále vybírat. Jak napovídá název View (pohled), umožňuje toto tlačítko rychle přepínat mezi různými pohledy na scénu, počínaje základními pohledy ze všech šesti stran perspektivním pohledem konče.



Po rozbalení menu pod tlačítkem Display (zobrazení) vidíme, že je zaškrtnuto zobrazení normal. Pokud klikneme na X-Ray (rentgen) zobrazí se také kostra modelu.



Kostra se skládá z jednotlivých kostí znázorněných světlými čarami. Sledujeme-li jejich umístění, vidíme, že procházejí jednotlivými nohama až do kyčlí, kde jsou vzájemně příčně propojeny. Střed této spojnice představuje

kříž, kde se napojuje páteř, krk a hlava, v horní části zad odbočují dvě lopatky, které postupně přecházejí v ruce na jejichž kocích se čáry dělí na jednotlivé prsty. Jednotlivé kosti jsou vzájemně spojeny přes kulovité objekty představující klouby. Zhruba uprostřed většiny kostí se nacházejí žluté menší objekty. Pokud na takový objekt např. ve středu holenní kosti levé nohy klikneme, objeví se v pravém dolním rohu viewru jeho název, v našem případě: MiaCtrl:LeftLegRoll. Je to místo, kde se může natáčet podle osy,



kteou představuje kost.

Kliknutím na jednotlivé části kostry si můžeme zobrazit jejich názvy.

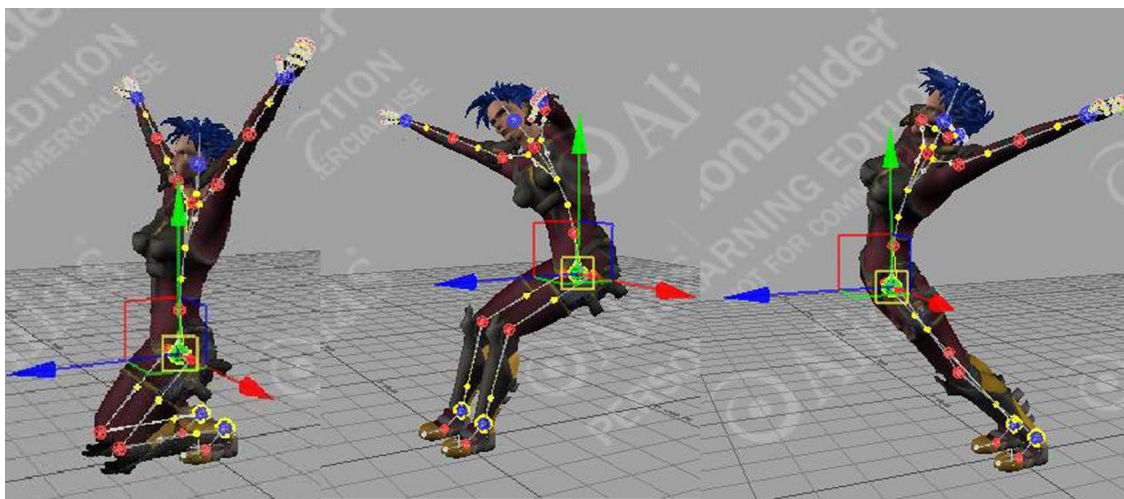
Nyní se podíváme na okno Characters Control. Máme vybraný stejně pojmenovaný list a na prvním poli, kde je uvedeno „No selection“ klikneme a ze seznamu vybereme naši postavu Miu. Tím ji propojíme s řídicími prvky programu Motion Builder, které se nazývají efektoři. Jejich rozmístění je znázorněno kroužky na obrázku v tomto okně. Pokud máme zaškrtnuto Active Ctrl Rig In a klikneme-li na některý z efektorů na obrázku, tak jej vybereme, což se indikuje zeleným orámováním. Na postavě ve vieweru se zbarví na zeleno odpovídající ovládací prvek (control rig), tedy pokud máme zapnuté zobrazení kostry. Nyní je postava Mii propojena s nástroji programu.



Vybereme efektor v kříži, který je zvaný HipsEffector a ve sloupci nástrojů zapneme Translate, což umožňuje ovládat myší posun postavy. V pravém dolním rohu viewru se objeví nápisy informující nás, že jsme aktivovali HipsEffector a máme zvolený mód translation s použitím manipulátoru. Na postavě se zvýrazní aktivovaný efektor orámovaný žlutým čtverečkem. Máme perspektivní zobrazení a natočíme celou scénu, abychom

viděli Mia z boku. Klikneme na plochu tohoto čtverečku a držíme levé tlačítko myši zmáčknuté a táhneme vlevo a dolů, tím donutíme Myu aby poklekla. Nyní scénu trochu pootočíme, uchopíme myší vybraný efektor a pohneme postavou v různých směrech. Mia se pohybuje, ale některé její části zůstávají nehybné a některé se pohybují jenom omezeně.

Tři její polohy jsou znázorněny na obrázcích. Čím dále se nacházejí místa Miina těla od



efektoru, kterým postavě vnucujeme pohyb, tím menší změny vykonávají. Tajemství tohoto chování souvisí s označením efektorů v okně Characters Controls. Jednotlivé kroužky efektorů jsou buď prázdné nebo jsou do nich vepsány písmena T, R, případně TR. Jsou to omezovače pohybu. V části nadepsané Effector Pinning (přišpendlení efektoru) se pro vybraný efektor zobrazují aktivní omezení a můžeme je tam i nastavovat nebo rušit. Písmeno T znamená translation pinning – omezení v posuvu, R rotation pinning – omezení v natočení a TR omezení jak v posuvu tak i v natočení. Některé efektoru mohou mít nastavenou vlastnost Floor Kontakt (kontakt se zemí), tuto vlastnost má Mia nastavenou pro chodidla, což zajišťuje, že leží plochou na zemi.

Omezovače platí pro zprostředkované pohyby od jiných efektorů. Pokud vybereme efektor, který má nastaven nějaký omezovač, můžeme s ním pohybovat bez omezení, tím nastavíme jeho novou polohu. Pokud nyní přepneme na jiný efektor, budou se omezovače vztahovat k této nové poloze.

Nyní se zaměříme na to, jakým způsobem zachází program s pohybem, což je stejně důležité jako již popsané ovládání postavy. Tak jako realistické tvarování končetin postavy je odvozováno od posuvů a natáčení kostí v kostře, je kostra také základem pro ukládání pohybu. Poloha jejich kloubů umožňuje popsat pohyb. Tím lze oddělit pohyb od vlastní postavy. Takto separované pohyby nalezneme v Asset Browseru ve složce Motion. Zde máme rozděleny pohyby na mužské a ženské a pro každý druh je uvedeno několik příkladů.

Vybereme ze seznamu ženských pohybů např. JogOnObject..., přesuneme jej myší do okna prohlížeče. V okně se objeví kostra. Natočíme scénu tak, abychom kostru viděli poněkud z boku a posuneme tak, aby byl viditelný dostatek prostoru před kostrou. Pokud nyní v okně Transport Controls stiskneme tlačítko přehrání, vykoná kostra uložený pohyb v souboru JogOnObject_W.fbx. Pohyb kostry můžeme ovládat tlačítky v Transport Controls nebo pohybem jezdce na časové ose, což mnohem přesněji.

Zabývali jsme se postavou, zabývali jsme se pohybem a nyní se podíváme jak obě základní části spojit, to znamená, jak přiřadit pohyb postavě. Na prázdnou scénu v



prohlížeči přetáhneme naši Miu, použijeme FBX Open. Zaujme T- postoj a vyčkává. Nyní přetáhneme pohyb, již známý JogOnObject..., ale při provádění vybereme FBX Merge. Po natažení se překrývá Mia v T- postoji s s nakrčenou kostrou připravenou vykročit. V Character Controls vybereme Miu. Tu sesynchronizujeme s postojem kostry. Klikneme na tlačítko Edit, v rozbaleném menu vybereme Input, otevřou se nabídky a my vybereme Skeleton_V6, což je naše kostra.

Jakmile výběr dokončíme, nakrčí se i Mia do pozice kostry. Mia se sesynchronizovala s kostrou - postavě jsme přiřadili pohyb. Nyní můžeme celou sekvenci přehrát, Mia se velmi realisticky pohybuje. Doběhne k překážce a vyskočí na ni, dalším krokem se dostane na její okraj a seskočí. Můžeme ji přiřadit libovolný z pohybů uvedených na seznamu, samozřejmě i některý z mužských pohybů, potom je její původní ladnost nahrazena poněkud těžkopádnějšími silovými pohyby.

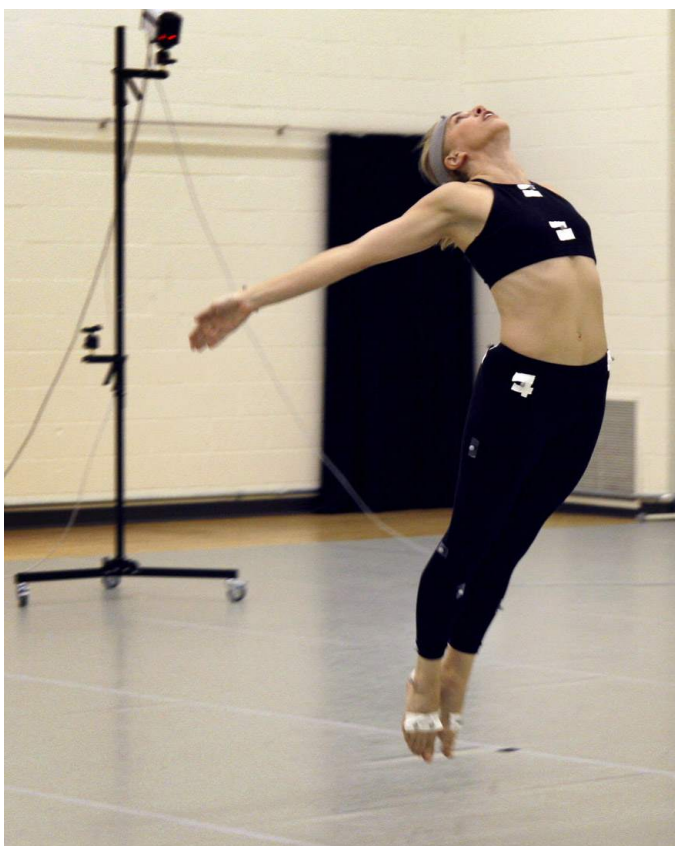
Motion Builder je také velmi účinný nástroj pro editování pohybu. Na velmi zjednodušeném příkladě si ukážeme jak tento pohyb upravit. Dejme tomu, že má výskokem překonat podstatně vyšší překážku, ne půl metru, ale jeden a půl metru. Pro

normálního člověka neřešitelné, ale pro animovanou Miu to není žádný problém. V podstatě najdeme frame, kdy Mia vyskakuje, uchopíme ji za Control Rig v těžišti a o ten potřebný metr ji přivedeme. O ostatní se postará Motion Builder.

Ve skutečnosti to bude o maličko složitější. V Character Controls pomocí tlačítka editace přepneme Plot Character na Control Rig. Na postavě v témž oknu vybereme Hips Effector. V Key Controls změním vrstvu z Base Layer na Layer1, kam se uloží naše změny. Nyní si na časové ose vymežíme interval, ve kterém naše úpravy proběhnou. Běžcem najdeme místo těsně za odrazem při výskoku a v Key Controls zmáčkneme Tlačítko Zero (nulování), tím umístíme na časovou osu značku.

Obdobným postupem umístíme druhou značku na frame těsně před dopadem. Nyní se posuneme do místa výskoku, kdy se Mia nachází asi v polovině výšky. Pomocí tlačítka Release (uvolnění) uvolníme vazby, Mia je nyní volná. Ve Viewru zmáčkneme tlačítko Translate a uchopíme Miu za vybraný řídicí bod a vytáhneme ji asi o metr výše. Tlačítkem Key v Key Controls posuneme animaci. Nyní zase zapneme vazby Release a editace je ukončena. Při přehrání skutečně Mia vyskočí mnohem výše, program se však postaral o plynulost pohybu, takže nyní neběží po rovném povrchu překážky, ale překážka je skloněná směrem dolů. Kdybychom chtěli dosáhnout přeběhnutí překážky ve stejné výšce museli bychom editovat i okamžik seskočení.

I takto jednoduchý příklad ukazuje sílu Motion Builderu pro úpravy pohybu. Když si uvědomíme, že každý vytvořený pohyb si můžeme uložit a vytvořit si tak knihovnu pohybů. A tyto archivované pohyby můžeme přiřadit libovolné postavě a samozřejmě pozměnit pro novou situaci. Program Motion Builder Pro má ještě možnost používat automaticky nasnímané lidské pohyby. Jedná se o technologii MoCap - motion capture (zachytávání pohybu). Děje se to ve speciálních studiích, kde člověk předehraje potřebný pohyb a ten je sejmut vhodným zařízením a automaticky převeden do souboru, který může být inportován např. právě do Motion Builderu. Je několik způsobů snímání pohybu.



Člověk je oblečen do speciálního trikotu s optickými značkami v místech jeho kloubů a jeho pohyb snímá několik kamer, aby byl zaznamenán pohyb těchto značek v prostoru. Nevýhodou je že některé značky jsou zakryty pohybem končetin, takže data nejsou kompletní.

zaznamenávají vzájemný pohyb mezi jednotlivými částmi. Hlavní nevýhodou tohoto



způsobu je, že konstrukce omezují herce při pohybu.

Některé prameny na internetu uvádějí, že zatím technologie MoCap nedospěla do fáze použitelnosti pro skutečnou animaci, protože nasnímaná data musí být „vyčištěna“ v pohybovém editoru což se z hlediska pracnosti příliš neliší

od jejich kompletního vytvoření dříve popsanou metodou. Je však pravděpodobné, že MoCap se postupně zdokonalí a velmi dramaticky sníží pracnost u animace postav.

6. Závěr

Tanec je jeden z vyjadřovacích prostředků člověka, ale také zvířat.

V minulosti byl součástí rituálů, později se stal společenskou zábavou. Tuto funkci neztratil do dnešní doby.

Od 20. století je tanec jako součást života lidí zachycen i na filmové plátno. S příchodem zvuku pak nastává taneční boom v podobě filmových muzikálů. Tanec ve filmu získává svou nezastupitelnou roli a jeho hlavní protagonisté jako Fred Astair nebo Gene Kelly se stávají filmovými hvězdami.

V animovaném filmu je situace podobná. V letech šedesátých zazáří v kinech dětský muzikál Mary Popins. Disney ve svém studiu vyrábí celovečerní příběhy a tanec často využívá jako prostředek pro vyjádření radosti a veselí svých pohádkových postav. Tanec k posílení emocí šťastných konců (všechno dobře dopadlo, tak si zatančíme) je pak použit v každé dobré animované pohádce.

Dnešní doba přinesla animovanému filmu nové technologie. Světoznámá studia vyrábí celovečerní 3D příběhy co nejvíce připomínající realitu. Animátoři dokonale napodobují reálný pohyb díky rychlému vývoji softwaru. Prostřednictvím animačních programů jim nečiní problém vyrobit film, kde na zasněžených pláních Antarktidy synchronizovaně tančí tisíce tučňáků.

V animovaném filmu není nic nemožné!...

Seznam použité literatury

Libuše Kurková: Tanec a hudba, SPN 1987

Marie Benešová-Rudolf Urc: Dějiny animovaného filmu I.

Jaroslav Smolka a kolektiv: Malá encyklopedie hudby, Supraphon 1983

Kolektiv autorů: A-Ž malá ilustrovaná encyklopedie, Encyklopedický dům, s.r.o. 1999

Kolektiv autorů: Kronika filmu, Fortuna print, Praha 1995

William Shakespeare: Hry, Mladá fronta 1963

Václav Březina: Lexikon českého filmu, Filmové nakladatelství Cinema, Praha 1996

Peter van Gelder: Z filmu do filmu, nakladatelství Egem 1993

Jan Bernard, Pavla Frýdlová: Malý labyrint filmu, nakladatelství Albatros

Internetové zdroje

Alias - MotionBuilder7 Personal Learning Edition

<http://www.wikipedia.org>

Další zdroje

Městská galerie Vysoké Mýto: Stvoření světa Jeana Effela